任天堂ファミリーコンピュータ

取扱説明書 TKS-G6

暗黒神話

ヤマトタケル伝説——原作◎諸星大二郎

使用上の注意

●カセットを交換する時は，必ず電源を切ってから抜き差しを行なってください。●本カセットは2メガロムの精密機器ですので，極端な温度変化での使用や保管は避けてください。また，強いショックを与えたり，分解は絶対にしないでください。●端子部を手で触れたり，水でぬらさないでください。●ご使用後は，ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。●長時間ゲームをする時は，健康のため，約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。

目次 CONTENTS

序章

事件の始まり

主人公・武は考古学好きの少年。武の父親は武の幼いとき何者かに殺された。目撃者は武一人。その死には謎が多く，犯人も未だ捕らえられていない。

10年後，武は父の死の謎を探るうち，それは単なる殺人事件ではないことを知る。

父の死は，武の家（山門家）と，古代，ヤマトタケルに滅ぼされたクマソ一族との1600年に及ぶ戦いの一部であったのだ。

クマソ一族の呪いとは

クマソ一族は，1600年前，ヤマトタケルに滅ぼされたとき，一族を滅亡に導いたこの世界に呪いをかけた。

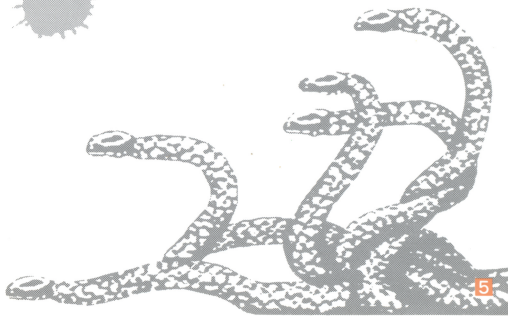
『いつか，クマソ一族の神・暗黒神を復活させ，この世に死と破壊をもたらす……』と。

その呪いが，父の死を契機に今，始まろうとしている。呪いを解き暗黒神の復活を阻止するためには山門家が守護神として戴く，「アートマン」を，やはり，この世に呼び出さねばならない。その資格がある者は，武一人！

暗黒神の復活とは!? アートマンとは!? 壮大な

謎を秘めた，伝奇ロマンアドベンチャーが，今始まろうとしている！

◐アートマン及び暗黒神について

アートマンとは，古代インド神話で，世の中の真理を司る最高神のことです。このゲームでは，アートマンにさまざまな意味を与えていますが，あなたがゲームを解き終わる時点で，アートマン・暗黒神の意味が判るようになっています。さあ，あなたも武と共に，アートマンの謎を解き明かしてみて下さい。

ゲームの進行

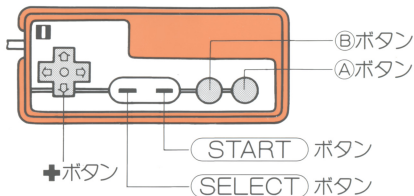
ゲームの目的

主人公・武――つまり，あなたが，数々のトラップと幻獣の攻撃をかわしながら，8つの聖痕と三種の神器を手にいれ，アートマンを呼び出し，暗黒神を倒すことがゲームの目的です。

ゲームのスタート

ファミリーコンピュータにカセットをセットし，電源を入れて下さい。最初にプロローグが表示されその後，タイトル画面が表れます。タイトル画面の下に“はじめる”と“つづける”が表示されます。初めてゲームを始める場合は，カーソルで“はじめる”を選びスタートボタンを押して下さい。

なお，プロローグ画面はスタートボタンを押すことでカットすることができます。

✚ボタン

アドベンチャー面では，カーソルの移動やコマンドの選択を行います。バトルシーンでは，主人公の移動に使います。

Ⓐボタン

アドベンチャー画面では，コマンドやアイテムの決定，文字入力を行います。また，メッセージ欄で▼が点滅しているときに押すと次のメッセージが表示されます。バトルシーンでは，主人公のジャンプに使います。

Ⓑボタン

アドベンチャー画面では，コマンドの選択の取り消しに使用します。バトルシーンでは，主人公が攻撃するときに使います。

☯アドベンチャー画面

①メイン画面：主人公のいる場所をうつし出す。

②場所表示：主人公がいる場所の名称を表示。

③メインコマンド：移動・見るなど主要なコマンドを表示。十字ボタンで▶を選択。

④メッセージ欄：まわりの様子や落ちているもの，人々との会話などの情報を表示。

⑤アイテム表示欄：手に入れたアイテムを表示。メインコマンドで“ツカウ”を選ぶと，カーソルがアイテム欄に表示されます。使いたいアイテムを選んで下さい。

⑥知識ポイント：主人公がゲームを進める中で，いろいろな人に話を聞いたり，物を見たり，さまざまな行動をすると，本の形をした絵が現れる場合があります。これは，主人公がゲームの謎をどの程度まで理解したかを表すものです。この「知識ポイント」は，RPGで用いられる「経験値」にあたり，ポイントが多ければ多いほど，バトルシーンでの戦闘が有利になります。見る・聞くを多用し，知識ポイントを稼いで，戦闘に挑んで下さい。

バトルシーン

暗黒神話は，ゲームが8章に分かれ，章の終わりには幻獣が待ちかまえています。この幻獣を倒さなければ，次の章へ進めません。幻獣を倒すには，カーソルテクニックだけでなく，「知識ポイント」をどれだけ得たかが重要です。

バトルシーンでのキャラクター操作は，十字ボタンで左右，Aボタンでジャンプ，Bボタンで攻撃ができます。

コンティニュー

暗黒神話では，パスワードによる章別クリア方式を採用しています。各章をクリアした時点で，ブラフマンからの「おつげのことば」が表示されます。「おつげのことば」は必ずメモしておきましょう。

ゲームの再開は，タイトル画面で“つづける”を選び，上の画面で「おつげのことば」を入力して下さい。十字ボタンでカーソルを移動して文字を選びAボタンで決定します。

暗黒神に仕える幻獣たち

暗黒神話では各章の終わりに，武の行く手を阻む暗黒神の使い（幻獣）とのバトルシーンが展開されます。この幻獣は，主に古事記や日本書紀に登場する神々から題材を取ってあります。ここでは，その幻獣を紹介します。

タケミナカタ

オオクニヌシノミコトの子。大和朝廷の武将タケミカズチとの戦いに敗れ，腕をひきちぎられる。蓼科山で武を待ちかまえる。

ヤマタノオロチ

スサノウノミコトが退治したといわれる幻獣。出雲大社に現れ，武と戦う。

餓鬼

地獄の亡者，欲望の化身。古代の人間が，不老不死を求めて国東半島にある××に入り，餓鬼になってしまう。旋餓鬼寺に閉じ込めておいたが，暗黒神に開放される。

ヨミノシコメ

古事記に表された，地獄の使い。イザナギノミコトが，イザナミに会うために，黄泉の国に向

かい追いかけられた幻獣。

◐アシュラ

戦いの化身。阿修羅道とは，戦いの絶えない世界を表す。

◐スサノウ

アマテラスオオミカミに天界を追放された神。その像は，暗黒神を象徴している。

◐オオナムチ

オオクニヌシノミコトのこと。出雲を支配した神であったが，その出雲は大和朝廷に滅ぼされる。

◐暗黒神

全ては謎に包まれている。あなた自身でその謎を説き明かしてみて下さい。

暗黒神話の舞台

暗黒神話では，武が日本のさまざまな遺跡を旅し暗黒神の謎を解き明かしてゆく設定になっています。ゲームの主な舞台は以下の通りです。

蓼科

武の父親が殺された所。武は蓼科にある考古館を訪ね，ここで竹内と名乗る老人に出会う。

出雲大社

オオクニヌシノミコトを祭った神社。

九州・国東半島

大神美弥と名乗る考古学者に出会う。武は，彼女と行動を共にするうち，ここ国東半島に古代ヤマタイ国が存在したことを知る。

白鳥陵

ヤマトタケルの墓といわれる古墳。武は，ここで菊池彦と名乗る人物に出会うが……。

奈良・興福寺

阿修羅像のある寺。この寺の中で武は，さまざまな謎を解明していく。

京都

占い師の老人に出会う。武は，この老人から玄

武（北の北角を守る幻獣）を渡される。

◐静岡・焼津

丸い石を祭ったほこらの中で、武は……。

◐武蔵野

武の家のある所。

主な登場人物

竹内老人(たけうちろうじん)

長野の考古館の館長。武の父の死の謎を知る人物。ゲーム中，武と行動を共にしサゼッションを与える。

武内宿禰(たけうちのすくね)

景行天皇に仕え，300年以上生きたといわれる人物。竹内に似ている。

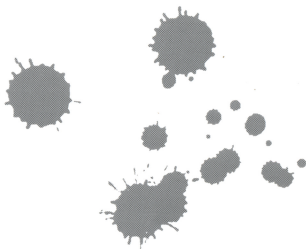
弟橘(おとたちばな)

ヤマトタケルの妻。ヤマトタケルに会うために石の卵（古代のタイムカプセル）に入り，現代に蘇る。

大神美弥(おおがみや)

考古学者，古代ヤマタイ国の研究をしている。研究の結果，ヤマタイ国女王のヒミコが不老不死であったことを知り，その謎を探っている。

菊池彦(きくちひこ)

本名は，菊池一彦。自称考古学者。謎の人物。

＊尚，原作「暗黒神話」は，ジャンプスーパーエース（創美社発行・集英社発売）として，書店で発売されています。